

補助事業番号： 20-15

補助事業名： 平成20年度 デジタルコンテンツの保護・活用に関する調査研究等補助事業

補助事業者名： 財団法人 デジタルコンテンツ協会

## 1. 補助事業の概要

### (1) 事業の目的

デジタルコンテンツ市場の規模、構造変化の実態、法的環境動向、知的財産の戦略的活用等について調査することにより、コンテンツ関連産業の動向と課題を明らかにするとともに、法制度・運用ルール等の情報提供を行い、もって機械工業振興に寄与する。

### (2) 実施内容

#### ① デジタルコンテンツ市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

コンテンツ産業の既存ビジネスの舵取りや新規ビジネスの企画、制作環境の改善等に役立てることを目的に、デジタルコンテンツ市場や動向、制作環境の実態等をヒアリング調査し、その市場規模と動向、課題を明らかにする調査研究を行った。本調査は当該分野の最新動向並びに専門的知見を有する学識経験者及び専門家により構成される市場動向と制作環境を調査する2つの委員会を設置し、市場規模推計や関連事業者のヒアリング調査等の調査方法を検討し、調査・収集した資料に基づく検討を行い、報告書としてとりまとめ、関係者に広く公表した。

また、海外6ヶ国(フランス・ドイツ・カナダ・中国・韓国・台湾)の現地調査も実施し、調査レポートもホームページで公開し、広く閲覧可能とした。

(海外調査レポート)

・フランス：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no143/oreport/article02.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no143/oreport/article02.html)

・ドイツ：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no143/oreport/article01.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no143/oreport/article01.html)

・カナダ：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no142/oreport/article01.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no142/oreport/article01.html)

・中国：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no142/oreport/article02.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no142/oreport/article02.html)

・韓国：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no140/oreport/article01.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no140/oreport/article01.html)

・台湾：[http://www.dcaj.org/dcaj\\_news/no143/oreport/article03.html](http://www.dcaj.org/dcaj_news/no143/oreport/article03.html)

(報告書)[http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc\\_08\\_01.pdf](http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc_08_01.pdf)

#### ② デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

映像関連として、流行の兆しのあるデジタルサイネージといった新しい分野に特化して、海外[北米、欧州、アジア(北京、ソウル)]や国内のデジタルサイネージシステムの事例調査を行う。そして、これらのシステムを支える撮影・制作関連技術、映像フォーマット技術、配信・流通関連技術などについての調査を行う。

また、WEBにより消費者や広告主に対してのデジタルサイネージに対する認知度調査を実施し、デジタルサイネージに対する課題や期待など評価情報が得られ、サイネージに対する効果評価の必要性を認識できた。以上のことから、デジタルサイネージをより発展させるための課題および対応策などについての政策提言も報告書に言及でき、これらの調査結果の成果をPDFファイルにて広く公表した。

(報告書)[http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc\\_08\\_02.pdf](http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc_08_02.pdf)

#### ③ デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究

インタラクティブ映像関連の最先端技術研究事例として、特にゲーム関連の技術に注目した調査を実施した。具体的には、ハードウェア技術の変遷をとらえるために、ゲームプラットフォームの変遷を取りまとめ、ソフトウェアの技術について、技術をゲームデザインや素材作成、プログラミングなどにカテゴライズし、技術の変遷を取りまとめた。国内のゲーム関連技術教育について、人材のマネジメントの重要性につい

て調査を行い、実際の技術者教育に関するヒアリング調査を実施した。米国では、ゲーム技術者に対する教育が体系的に行われている。そのフレームワークとなっている「IGDA カリキュラムフレームワーク 2008」の翻訳を行った。それらを元に、日本のゲーム関連研究開発の課題を整理し、その解決案を取りまとめた。調査結果の成果は、報告書ならびに PDF ファイルにて広く公表した。

(報告書)[http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc\\_08\\_03.pdf](http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc_08_03.pdf)

#### ④ コンテンツ流通プラットフォームの現状と課題に関する調査研究

我が国は現在、コンテンツ産業の圧倒的拡大を国の目標に掲げているが、この目標を達成するには、多くのコンテンツ産業やユーザが自己の目的にあわせ多種多様なコンテンツを送受信することのできる様々なコンテンツ流通プラットフォームの充実が不可欠である。本調査研究では、ビジネス法務の専門家で構成される委員会を設置し、委員発表と自由討議により、プラットフォームの役割と重要性を明らかにした。また、特に海外市場獲得に着目し、日本コンテンツの海外展開拡大を目指す三つの最新プラットフォームサービス事例の調査研究を実施した。

(報告書)[http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc\\_08\\_04.pdf](http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc_08_04.pdf)

#### ⑤ コンテンツに係る知的創造サイクルの好循環に資する法的環境整備に関する調査研究

我が国著作権制度の見直しの要点となっている権利制限一般規定(所謂、日本版フェアユース規定)について、他機関に先駆けて調査研究の深掘を行った。また、フェアユース規定を含む著作権法改革について欧米の最新議論の調査を行うことを目標に掲げ、マックスプランク無体財産権研究所(ドイツ・ミュンヘン)、著作権リフォームシンポジウム(米国ロサンゼルス)に対する調査を実施した。調査研究は、産・学・法曹の各界の専門家で校正する委員会を母体とし、その成果を報告書としてとりまとめた。報告書にとりまとめた具体的な項目は、フェアユース規定の必要性、米国の現状、ドイツの現状、日本の現状、フェアユースの理念と要件、立法形式、総括である。

(報告書)[http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc\\_08\\_05.pdf](http://www.dcaj.org/report/2008/data/dc_08_05.pdf)

## 2. 予想される事業実施効果

### ① デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

本調査研究で取りまとめたコンテンツ産業の統計数字(国内・海外)や構造変化の調査は、コンテンツ産業の既存ビジネスの舵取りはもとより、新規ビジネスの企画や海外展開を検討するための有用な基礎データとして事業者や政策立案者の貴重な参考にするものである。統計の整理フレーム自体も最近のビジネス状況を踏まえたものに見直し、より有用な統計にすることができた。また、制作サイドの最新状況・設備分析、最新技術、それに基づく提言は制作事業者の今後のビジネス展開に参考となるものである。

### ② デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

本事業によって、デジタルサイネージに対する効果評価の必要性を十分に認識することができ、かつ映像の制作・表示だけでなく、配信技術や映像・音声のみならず匂いまでも表現することができるまで研究されたデジタルサイネージをより発展させるための課題および対応策などについて政策提言を報告書にまとめることができた。従来の種々の広告方式との比較におけるデジタルサイネージの広告効果の詳細な検討が進められ、その結果デジタルサイネージの流行が期待できる。

### ④ デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究

本調査報告書の結果が、関連する企業等で共有されることにより、さらなる「経済的価値の創造」「社会的価値の創造」「技術的価値の創造」が期待できる。「経済的価値の創造」とは、日本のコンテ

コンテンツ産業のなかで最も早く産業化が進展し、唯一貿易黒字の国際的産業となっているゲーム産業の拡大であり、「社会的価値の創造」とは、シリアスゲームなどにみられるように、教育や医療、福祉など他産業への応用可能性があり、「技術的価値の創造」とは、インタラクティブ性やインタラクティブ性やエンターテインメント性を実現するために、高度な先端科学技術を活用していることである。

④ コンテンツ流通プラットフォームの現状と課題に関する調査研究

本調査によって、コンテンツ産業の拡大にはコンテンツ流通プラットフォームの充実が不可欠であることを明らかにした。また、特に海外市場獲得に着目し、日本コンテンツの海外展開拡大を目指す三つの最新プラットフォームサービス事例の調査を実施した。最新事例を3例とりあげたことから、ビジネス関係者より、本報告書に対する引き合いが寄せられており、今後のさらなる活用が期待できる。

⑤ コンテンツに係る知的創造サイクルの好循環に資する法的環境整備に関する調査研究

我が国著作権制度の見直しの要点である権利制限一般規定(以下、フェアユース規定)について、他機関に先駆けて調査研究の深掘を行った。具体的な検討項目は、フェアユース規定の必要性、米国の現状、ドイツの現状、日本の現状、フェアユースの理念と要件、立法形式、総括の7項目に及ぶ。既に、著作権法を所管する文化庁著作権課より報告書送付の要請があるなど、報告書に対する引き合いは多い。今後、関係各方面の基礎資料として大いに活用されるものと期待し得る。

3. 本事業により作成した印刷物

① デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究

「デジタルコンテンツの市場規模とコンテンツ産業の構造変化に関する調査研究」  
報告書 300部

② デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究

「デジタル技術を駆使した映像制作・表示に関する調査研究」報告書 300部

③ デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究

「デジタルコンテンツ制作の先端技術応用に関する調査研究」  
報告書 300部

④ コンテンツ流通プラットフォームの現状と課題に関する調査研究

「コンテンツ流通プラットフォームの現状と課題に関する調査研究」  
報告書 300部

⑤ コンテンツに係る知的創造サイクルの好循環に資する法的環境整備に関する調査研究

「コンテンツに係る知的創造サイクルの好循環に資する法的環境整備に関する調査研究  
—日本版フェアユース規定に関する調査研究—」  
報告書 300部

■平成20年度 財団法人 J K A 補助事業による報告書の目次一覧

<http://www.dcaj.org/report/index.html>

4. 事業内容についての問合せ先

団体名: 財団法人 デジタルコンテンツ協会

住 所： 〒102-0082 東京都千代田区一番町23番地3 日本生命一番町ビル LB  
代表者名： 会 長 中鉢 良治(チュウバチ リョウジ)  
担当部署： 総務部(ソウムブ)  
担当者名： 事務局長 大島 義一(オオシマ ヨシカズ)  
電話番号： 03-3512-3900  
F A X： 03-3512-3908  
E-mail : [ohshima@dcaj.or.jp](mailto:ohshima@dcaj.or.jp)  
U R L : <http://www.dcaj.or.jp>  
U R L : <http://www.keirin-autorace.or.jp/>  
U R L : <http://ringring-keirin.jp/>